

La Cima - Reglas del torneo

1. INTRODUCCIÓN

"La Cima" ("**Torneo**") es traído a usted por **Rocket Street**. El Torneo es un evento competitivo de juegos de deportes electrónicos, traído a ustedes de la mano de **Metafy** dentro del juego Rocket League ("**Título**") desarrollado y publicado por Psyonix Inc. ("**Psyonix**"). Como se expone más detalladamente en la Sección 3, titulada "**Formato de torneo**", el torneo consiste en una competencia regional exclusiva para América Latina. La competencia regional incluirá una etapa de clasificación abierta seguida de una etapa de grupos y Finales.

Estas Reglas oficiales ("**Reglas oficiales**") rigen el torneo. Estas Reglas oficiales son adicionales a las reglas que rigen la forma en que se juega el Título del juego ("**Reglas de juego**") y se establecen en la Sección 8.

Cada persona que participa en el Torneo se conoce como un "**Jugador**". Si el Jugador es menor de edad en su estado o país de residencia (un "**Menor**"), debe estar autorizado por su padre o tutor legal para poder participar en el Torneo, y todas las referencias a El "Jugador" incluirá al padre o tutor legal de ese Jugador Menor. Cada jugador acepta incondicionalmente cumplir con estas Reglas oficiales, las Reglas de juego y las decisiones que Rocket Street y los otros "Organizadores de torneos" (como se definen a continuación) toman con respecto al Torneo, incluidas, entre otras, las decisiones sobre cómo interpretar o implementar las Reglas Oficiales o las Reglas de Juego y cómo administrar el Torneo, y tales decisiones serán finales y vinculantes en todos los aspectos y no estarán sujetas a impugnación o apelación. Rocket Street y los otros organizadores del torneo pueden abordar y resolver cualquier aspecto del Torneo o incidentes que afecten al Torneo que no se detalla en estas Reglas oficiales en el momento del incidente y sus decisiones sobre tales asuntos serán definitivas y vinculantes, no sujetas a impugnación o apelación.

Estas Reglas oficiales están sujetas a cambios, según lo determinen los Organizadores del torneo a su exclusivo criterio. La versión más reciente de estas Reglas Oficiales se publicará en <http://www.rockestreet.gg/reglamento/> ("**Sitio web de Reglas Oficiales**"). Los organizadores del torneo pueden comunicar los cambios a las reglas a través del sitio web de reglas oficiales o utilizar otros medios para comunicarse con aquellos jugadores que se hayan registrado para el torneo utilizando la información de contacto asociada con su cuenta o proporcionada durante el registro. Los cambios a las Reglas oficiales pueden aplicarse prospectiva o retroactivamente a discreción de los Organizadores del torneo. La participación en el Torneo no constituye la participación en ningún otro torneo, competencia, concurso o sorteo.

2. DEFINICIONES

Mejor de X: significa un partido que tiene X número de juegos, y el equipo que gana la mayoría de los juegos se declara ganador. Una vez que un Equipo gana el número de Juegos necesarios para alcanzar la mayoría requerida, entonces ese Equipo será declarado ganador del Partido, y los Juegos que no se hayan jugado en ese momento no se jugarán. Por ejemplo, en un partido del mejor de tres, una vez que un equipo gana 2 juegos, ese equipo será inmediatamente declarado ganador de la serie.

Juego: significa una sola competencia del Título entre dos equipos.

Partido: significa - Juego de torneo entre dos equipos que pueden involucrar múltiples juegos, como se describe en la Sección 3, titulada "Formato de torneo".

Clasificatorio Abierto: significa una fase de doble eliminación con la finalidad de definir a los 12 equipos que participarán de la fase de grupos.

Fase de Grupos : significa una fase del torneo donde los equipos son divididos en dos grupos y compiten contra todos los equipos de su grupo.

Playoffs: significa la etapa final del torneo, consistiendo en un bracket de eliminación sencilla.

Equipo: significa Un grupo de jugadores que compiten juntos en el torneo como una unidad. Se proporciona una descripción de los requisitos del Equipo en la Sección 4, titulada "Requisitos generales de elegibilidad y equipo del jugador".

Área de Elegibilidad: significa - Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay y Venezuela.

Entidades del torneo: se refiere a Rocket Street, los Organizadores del torneo, cualquier patrocinador oficial del Torneo, y cada una de sus respectivas entidades matrices, subsidiarias y afiliadas, vendedores, agentes y representantes, y los oficiales, directores y empleados de todo lo anterior.

Organizadores de torneos: medios Rocket Street, cualquier entidad involucrada en el suministro o cumplimiento de premios, y cualquier otra entidad involucrada en la implementación, producción o gestión del Torneo, en su totalidad o en parte.

Ganador o ganadora del equipo: significa cualquier equipo que es declarado oficialmente un ganador como se establece en la Sección 10, titulado "Restricciones premio general".

3. FORMATO DEL TORNEO

3.1. Calendario

El calendario que corresponde a cada fase del torneo se describe a lo largo de esta sección (dicho período denominado "**Período del torneo**").

Clasificatorio abierto:

- Cierre de registros - 3 de Mayo a las 6:00pm Argentina / 5:00pm Chile / 4:00pm Colombia
- Día 1 - 4 de Mayo a las 6:00pm Argentina / 5:00pm Chile / 4:00pm Colombia
- Día 2 - 5 de Mayo a las 6:00pm Argentina / 5:00pm Chile / 4:00pm Colombia

Fase de Grupos:

- Día 1 - 11 de Mayo, horario a confirmar con los equipos
- Día 2 - 18 de Mayo, horario a confirmar con los equipos
- Día 3 - 25 de Mayo, horario a confirmar con los equipos
- Día 4 - 1 de Junio, horario a confirmar con los equipos

Dos partidos, uno de cada grupo, se jugará el día sábado y domingo respectivamente, a confirmar por parte de los organizadores.

Playoffs:

- Día 1 - 11 de Junio a las 6:00pm Argentina / 5:00pm Chile / 4:00pm Colombia
- Día 2 - 12 de Junio a las 6:00pm Argentina / 5:00pm Chile / 4:00pm Colombia

3.2 Clasificatorio abierto

Los equipos entrarán en el "Clasificatorio Abierto". El clasificatorio se compone de un bracket de "doble eliminación", lo que significa que un equipo no es elegible para clasificar a la fase de grupos si pierde dos (2) partidos durante el clasificatorio. El sembrado será determinado por los organizadores del torneo a su completa discreción. Todos los partidos en los clasificatorios abiertos serán al mejor de tres (3) durante el día 1, y mejor de cinco (5) durante el día 2.

Si bien los 12 mejores equipos del bracket se aseguran el pase a la fase de grupos, seguirán jugando hasta completar el torneo para definir el sembrado para la fase de grupos.

3.3. Fase de Grupos

Los 12 equipos clasificados serán distribuidos en 2 grupos de 6 equipos cada uno. La formación de los grupos será a modo de sorteo en 3 etapas.

En la primera etapa se definirá a la cabeza de cada grupo, a decidirse entre el seed 1 y 2 del clasificatorio. El primer equipo del sorteo irá al grupo A, el segundo al grupo B.

La segunda etapa determinará el grupo en el que competirán los seeds 3, 4, 5 y 6 del clasificatorio. El orden del sorteo será A, B, B, A.

La tercera etapa cierra los grupos con los equipos de seed 7, 8, 9, 10, 11 y 12. El orden del sorteo es A, B, B, A, A, B.

Los grupos tendrán a los equipos participando en un round robin simple, los mejores 4 equipos de cada grupo avanzan al playoff. Todos los partidos de la fase de grupos serán al mejor de 5.

3.4.Desempates

Si dos o más Equipos dentro de la fase de grupos logran el mismo número de victorias, los empates se resolverán aplicando los siguientes mecanismos de desempate en este orden.

1. **Diferencial de juego** definido como el número total de juegos ganados por un equipo menos el número total de juegos perdidos por dicho equipo.
2. **Diferencial de juego** en juegos entre equipos empatados.
3. **Seed inicial** entre los equipos empatados.

3.6. Playoffs

Ocho (8) equipos, 4 de cada grupo de la fase anterior, competirán en las finales según corresponda. El playoff consistirá en un bracket de eliminación sencilla con los partidos al mejor de siete (7). Se jugará un partido para definir el 3er puesto antes de la final.

4. REQUISITOS GENERALES DE ELEGIBILIDAD Y EQUIPO DEL JUGADOR

El clasificatorio está abierto a todos los jugadores dentro del área de elegibilidad (como se detalla en el punto **2. Definiciones**) que tengan **13** años de edad o más en el día 1 del clasificatorio.

El clasificatorio comienza el día el día 4 de Mayo a las 6:00pm Argentina, 5:00pm Chile, 4:00pm Colombia.

Las otras etapas del Torneo están abiertas para los equipos que califican bajo los términos de las Reglas Oficiales. Los jugadores deben poder proporcionar prueba de elegibilidad. Tenga en cuenta también que los posibles ganadores deberán presentar una prueba de residencia y la información del formulario de impuestos antes de ser declarados oficialmente ganadores. La Sección 10, titulada "**Restricciones generales de premios**", proporciona más información.

Los jugadores deberán registrarse como miembros del Torneo en la página de registro ubicada en: <https://www.rocketsteet.gg/registro> ("**Registro del Torneo**") y, dependiendo de la funcionalidad de registro, compartir el gamertag o otro nombre que usen en el Título o de lo contrario eligen un nombre de usuario (en cualquier caso, el "**Nombre de usuario**"). Cada jugador será conocido públicamente por su nombre de usuario, en lugar de su nombre real, hasta las etapas posteriores del torneo cuando se revelen los nombres de los jugadores. Cada jugador declara y garantiza que su nombre de usuario y el nombre del equipo y el logotipo no violarán ni infringirán la marca registrada, los derechos de autor, los derechos de publicidad u otra propiedad intelectual u otros derechos de cualquier otra persona o entidad y de lo contrario cumplirán con el Código de conducta descrito en la Sección 7.

Cualquier jugador que sea menor de edad debe hacer que sus padres o tutores legales firmen un permiso para participar en el torneo en el caso que los organizadores se lo requieran, y así mismo pueden requerir pruebas adicionales de que el menor tiene permiso de sus padres o tutores legales para participar. Los organizadores del torneo determinarán la forma de esa prueba adicional a su exclusivo criterio. El torneo es nulo fuera del área de elegibilidad y donde lo prohíba la ley.

Los oficiales, directores y empleados de los Organizadores del Torneo, y cada uno de sus familiares inmediatos (cónyuges y hermanos, padres e hijos y sus cónyuges), y los funcionarios gubernamentales de cualquier país en el Área de Elegibilidad no son elegibles para participar en el Torneo sin expreso permiso por escrito de Rocket Street. Los jugadores deben tener acceso a Internet y proporcionar su propio equipo necesario para participar en el Torneo, incluidos, entre otros, monitores y consolas, controles, auriculares, cables y una copia o acceso autorizado al Título del juego y acceso válido a los servidores del juego que se utilizarán y los niveles de Título del juego que se jugarán en el Torneo, según corresponda (colectivamente, "**Equipo del jugador**").

El torneo está compuesto en su totalidad por equipos. Los jugadores deben combinarse para formar un equipo compuesto por al menos tres (3) jugadores individuales y no más de cuatro (4) jugadores individuales.

Los jugadores pueden participar en un solo (1) Equipo durante todo el Torneo.

Cada jugador en un equipo debe cumplir con todos los requisitos de elegibilidad establecidos en este documento para los jugadores, y cada jugador de equipo debe registrarse en el sitio web del torneo ubicado en <https://www.rocketstreet.gg/registro> ("**sitio web del torneo**") para poder considerado miembro del equipo correspondiente. Durante el proceso de registro, un miembro del equipo creará / registrará un nombre de equipo y los jugadores podrán unirse al equipo buscando el nombre del equipo o por invitación. En caso de que un Equipo avance a otras rondas del Torneo, los Organizadores del Torneo intentarán notificar al Equipo a través de su Capitán (como se define en la Sección 8.3.1).

Se considerará que cada miembro del Equipo, incluido el Capitán, ha realizado y celebrado de manera conjunta y solidaria todas las representaciones, garantías y acuerdos contenidos en este documento y estará obligado de manera conjunta y solidaria. Salvo que se establezca expresamente lo contrario en el presente, todos los derechos de los Organizadores de torneos de conformidad con estas Reglas oficiales se relacionan y se pueden ejercer contra el Equipo en su conjunto y cada miembro individual del Equipo. Si surge algún derecho de descalificación en relación con cualquier miembro individual del Equipo, entonces el derecho de descalificación puede ejercerse ya sea para dicho miembro individual del Equipo o para el Equipo en su conjunto, ya que los Organizadores del Torneo pueden elegir por su cuenta discreción. Si los Organizadores del Torneo eligen descalificar a menos que todos los miembros de un Equipo, los Jugadores restantes seguirán sujetos a estas Reglas Oficiales, y si se permite a la sola discreción de los Organizadores del Torneo, el Equipo puede reemplazar a los Jugadores descalificados.) (incluso si el Jugador descalificado era el Capitán del equipo) con un nuevo Jugador elegible y continuar compitiendo bajo el mismo nombre si cada Jugador descalificado firma de inmediato cualquier escrito que los Organizadores del torneo consideren necesario para permitir que sus ex miembros del Equipo continúen participando en el Torneo usando el nombre del Equipo, o con un nuevo nombre si lo permite a la sola discreción de los Organizadores del Torneo. Cualquier miembro del Equipo que elija finalizar su participación en el Torneo, y / o sea descalificado del Torneo, no se le permitirá "volver a registrarse" para participar en el Torneo de ninguna manera.

Las Reglas oficiales no rigen las relaciones del equipo. Los términos de la relación entre los jugadores y sus respectivos equipos se dejan a cada uno de los equipos y sus jugadores. Sin embargo, las disputas entre los miembros del Equipo pueden ser motivo para descalificar al Equipo aplicable o cualquiera de los miembros de su Equipo, según lo determinen los Organizadores del Torneo a su exclusivo criterio.

Ningún propietario de un Equipo, o gerente de un Equipo, o si un Equipo es propiedad de una entidad corporativa, ninguna controladora, subsidiaria o afiliada de dicha entidad corporativa puede, directa o indirectamente (por ejemplo, un acuerdo contractual) poseer o controlar más de un equipo dentro del área de elegibilidad en el torneo sin el permiso expreso de los organizadores.

Los equipos que Rocket Street, a su exclusivo criterio, determina que son propiedad o están controlados directa o indirectamente por una persona o entidad que opera juegos o plataformas de deportes (incluidos los deportes electrónicos) o apuestas, no son elegibles para participar en el Torneo.

Tenga en cuenta que Rocket Street puede requerir que un Jugador o un Equipo ejecute y entregue "**Formularios de Ganador**" (como se define en la Sección 10) en cualquier momento incluso como condición para participar en un Partido o fase particular del Torneo.

5. CÓMO APLICAR PARA JUGAR EN EL TORNEO

Para registrarse en el Torneo, visite <http://www.rocketstreet.gg/registro> y siga las instrucciones sobre cómo registrarse como Jugador o Equipo. Su información de registro se recopilará y utilizará de acuerdo con la política de privacidad publicada en <https://www.smash.gg/about/privacy> y, a pesar de lo que se indique en contrario, Rocket Street utilizará dicha información de acuerdo con la Política de privacidad y los Términos de Servicio (las "**Políticas de Rocket Street**") publicado en <https://www.rocketstreet.gg/privacidad> ("**Sitio web del torneo**"), que se incorporan aquí por esta referencia. Al participar en el Torneo, usted acepta y reconoce que ha leído, entendido y acepta estar sujeto a las Políticas de Rocket Street.

LA INSCRIPCIÓN CIERRA 24 HORAS ANTES DEL COMIENZO DEL CLASIFICATORIO

Por favor revise las Políticas de Rocket Street cuidadosamente antes de participar en el torneo. En caso de conflicto o inconsistencia entre los términos de estas Reglas oficiales y los términos de las Políticas de Rocket Street, prevalecerán, regirán y controlarán los términos de estas Reglas oficiales. A pesar de todo lo contrario en las Políticas de Rocket Street, Rocket Street puede compartir información del Jugador con las Entidades del Torneo, quienes utilizarán dicha información en la medida necesaria para realizar sus deberes y funciones en relación con el Torneo.

6. LIBERACIÓN DE APARIENCIA DEL JUGADOR

Al participar en el Torneo, cada Jugador otorga irrevocablemente a las Entidades del Torneo y a cada uno de sus respectivos licenciatarios, sucesores y cesionarios, permiso para transmitir, filmar, fotografiar y grabar el desempeño del Jugador en el Torneo mismo y en otro Torneo o actividades relacionadas, incluido el nombre del jugador, el nombre de usuario, el nombre del equipo y el logotipo, avatar, gamertag o equivalente, voz, declaraciones, semejanzas y otras características personales, información y los llamados derechos de publicidad tal como aparecen en el mismo (colectivamente, la "**Apariencia**") y el derecho, pero no la obligación, de distribuir, explotar o utilizar de otro modo dicha Apariencia, en su totalidad o en parte, en cualquiera y todos los medios, ahora conocidos o desarrollados en el futuro, en todo el Universo a perpetuidad, para cualquier propósito, incluyendo pero no se limita a, anunciar, comercializar y promocionar el Torneo, el sitio web de Rocket Street, el sitio web del torneo, el juego del título, las entidades del torneo y futuros torneos.

Entre cada Jugador y Equipo, por un lado, y Rocket Street, por otro lado, la Apariencia se considerará un trabajo por encargo para Rocket Street preparado como un trabajo específicamente ordenado y / o comisionado por Rocket Street y, por lo tanto, Rocket Street será el autor y propietario exclusivo de los derechos de autor de la Apariencia para todos los fines en todo el Universo. Si según la ley aplicable, lo anterior no es efectivo para colocar la autoría y la propiedad de los mismos y todos los derechos allí en Rocket Street, entonces

mediante la asignación y transferencia de los derechos de autor presentes y futuros y de lo contrario, cada Jugador por el presente otorga, transfiere, vende y asigna irrevocablemente Rocket Street, todo su derecho, título e interés de su Apariencia en todo el universo a perpetuidad. Cada jugador acepta ejecutar dichos documentos adicionales y realizar los actos adicionales que sean necesarios para demostrar, efectuar, perfeccionar, registrar o hacer cumplir la propiedad de dichos derechos por parte de Rocket Street.

Las Entidades del Torneo tendrán el derecho, a su sola discreción, de editar, componer, transformar, escanear, copiar, duplicar, ficcionalizar o alterar la Apariencia para cualquier propósito que las Entidades del Torneo consideren necesario o deseable. En la mayor medida permitida por cualquier ley aplicable, cada Jugador renuncia irrevocablemente a todos los llamados derechos morales o "droit moral" (que incluirán, entre otros, derechos similares o análogos según las leyes aplicables de cualquier país del mundo [incluyendo, sin limitación, el llamado derecho de paternidad (droit a la paternité) derecho a la integridad (droit au respect de l'oeuvre) derecho de retractación (droit de retrait o droit de repentir) y / o derecho de publicación (droit divulgation)] que él o ella pueda tener en la Aparición, y acepta que no hará ningún tipo de reclamo contra las Entidades del Torneo como resultado de ninguno de los usos descritos anteriormente, y renuncia y libera de manera irrevocable e incondicional a las Entidades del Torneo de todos y cada uno de los reclamos, demandas y responsabilidades de cualquier tipo o naturaleza que surjan de o en conexión con dicho uso, incluidos, entre otros, todos y cada uno de los reclamos, demandas o responsabilidades por invasión de privacidad, infracción del derecho de publicidad, difamación (incluyendo difamación y calumnia) y cualquier otro derecho personal y / o de propiedad. Cada jugador reconoce expresamente que las entidades del torneo y otros jugadores contribuirán a la apariencia y otras obras que incluirán todo o parte de la apariencia. En consecuencia, si según alguna ley aplicable, la exención o asignación anterior de un Jugador de "derechos morales" o "droit moral" no es efectiva, entonces cada uno de esos Jugadores acepta ejercer dichos derechos de una manera que reconozca la contribución de tener un efecto material adverso sobre esas otras partes.

Rocket Street tendrá el derecho de asignar libremente sus derechos en virtud del presente, en su totalidad o en parte, a cualquier persona o entidad. Rocket Street retendrá los derechos otorgados en la Apariencia incluso si el Jugador es descalificado o no cumple con los requisitos de elegibilidad.

7. CÓDIGO DE CONDUCTA

Se espera que todos los jugadores exhiban buen espíritu deportivo y respeten a los demás y a todos los organizadores del torneo y espectadores. Los jugadores deben seguir todas las instrucciones de los organizadores del torneo. Se espera que los jugadores jueguen lo mejor posible en todo momento dentro del Torneo y que eviten cualquier comportamiento incompatible con los principios de buen espíritu deportivo, honestidad o juego limpio. Cualquier jugador que se comporte de manera inapropiada o que no compita de conformidad con estas Reglas oficiales (incluidas las Reglas de juego), según lo determinen los Organizadores del torneo a su exclusivo criterio, puede ser descalificado inmediatamente del Torneo y perder todos los premios potenciales. Además, los organizadores de torneos se reservan el derecho, a su exclusivo criterio, de prohibir a los jugadores descalificados de cualquier torneo o evento futuro organizado por los organizadores de torneos, si se considera necesario. El comportamiento que se considera inapropiado y que infringe el Código incluye lo siguiente:

- Interferir con la operación del Torneo o el sitio web de Rocket Street, o el sitio web del torneo;
- Actuar de manera antideportiva o perjudicial, o con la intención de interrumpir o socavar el funcionamiento legítimo del Torneo, o de molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier otra persona;
- Participar en una colusión (por ejemplo, cualquier acuerdo entre dos [2] o más Equipos o Jugadores en diferentes Equipos para predeterminar el resultado de un Juego o Partido);
- Hacer trampa de cualquier tipo por cualquier medio;
- Retrasar o ralentizar intencionalmente el juego o alterar el juego de cualquier otra manera conocida o desconocida;
- Nombres de usuario, avatares o nombres de equipo ofensivos, vulgares u obscenos;
- Involucrarse en violencia o cualquier actividad que, a juicio de los organizadores del torneo, se considere inmoral, poco ética, vergonzosa o contraria a los estándares comunes de decencia;
- Sexismo, racismo o cualquier otra forma de prejuicio o intolerancia;
- Participar en cualquier actividad que sea ilegal en la jurisdicción donde se encuentra el Jugador afectado;
- Ofrecer un obsequio o recompensa a un jugador u organizador del torneo por asistencia diseñada para proporcionar una ventaja competitiva a la persona que ofrece el obsequio o recompensa o diseñada para imponer una desventaja competitiva a cualquier oponente;

- Apostar a su propio desempeño, el desempeño de su Equipo o los resultados del Torneo o cualquier fase del Torneo;
- Hacer cualquier modificación al Título que no haya sido revelada y autorizada por los Organizadores del Torneo;
- Usar intencionalmente cualquier error en el juego o los llamados "hacks" para buscar una ventaja;
- Usar cualquier lenguaje o usar cualquier tipo de ropa que sea obscena, grosera, vulgar, insultante, amenazante, abusiva, calumniosa, difamatoria u ofensiva u ofensiva u objetable, o promueva o incite al odio o conducta discriminatoria;
- Usar las instalaciones, servicios o equipos del Torneo provistos o puestos a disposición por las Entidades del Torneo para publicar, transmitir, difundir o poner a disposición cualquier comunicación prohibida por este Código de Conducta;
- Tomar cualquier acción o realizar cualquier gesto dirigido a un Jugador o Equipo oponente, oficial o espectador, o incitar a otras personas a hacer lo mismo, lo cual es insultante, burlón, perjudicial o antideportivo;
- Participar en cualquier otro tipo de comportamiento o conducta considerada inapropiada por los organizadores del torneo a su exclusivo criterio; o
- De lo contrario, infringir estas Reglas oficiales.

Cualquier Jugador que viole el Código de Conducta puede ser descalificado, y Rocket Street se reserva el derecho de buscar daños y otros remedios de dicho Jugador en la mayor medida permitida por la ley.

CUALQUIER INTENTO DELIBERADO PARA DAÑAR CUALQUIER SITIO WEB O EQUIPO UTILIZADO EN RELACIÓN CON EL TORNEO, MANIPULACIÓN DEL JUEGO DE TÍTULO O EL FORMATO DEL TORNEO, O DE OTRA MANERA, EL USO LEGÍTIMO DEL TORNEO PUEDE SER UNA VIOLACIÓN DEL CRIMINAL Y DE LA LEY DE CIVIL, Y EN CASO QUE SE INTENTE, LOS ORGANIZADORES DEL TORNEO SE RESERVAN EL DERECHO DE COOPERAR EN LA PROSECUCIÓN DE CUALQUIER JUGADOR (ES) Y DE OBTENER TODOS LOS RECURSOS DISPONIBLES PARA ELLOS EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA EN EQUIDAD O BAJO LA LEY.

8. REGLAS DE JUEGO

Estas son las "**Reglas de Juego**" que rigen cómo se juega el Título durante el Torneo.

8.1. Configuración del partido

8.1.1. Configuración del juego

- Arenas permitidas: Todas las arenas estándar (Default: Mannfield (Noche))
- Tamaño del equipo: 3v3.
- Dificultad de bot: sin bots.
- Mutadores: ninguno.
- Tiempo de partido: 5 minutos.
- Sala por: Nombre / Contraseña.
- Plataforma: Epic Games, Steam, Xbox One, Xbox Series, Playstation 4, Playstation 5, Nintendo Switch.
- Servidor: SAM (América del Sur).

8.1.2. Controles

Todos los dispositivos estándar, incluidos el mouse y el teclado, son legales. Las funciones macro (p. Ej. Botones turbo) no están permitidas.

8.1.3. Arenas

Todos los partidos del clasificatorio se jugarán en una arena estándar, durante la fase de grupos cada arena será elegida por los organizadores del torneo a su exclusivo criterio. Los equipos pueden solicitar evitar una arena debido a problemas de rendimiento y deben enviar una solicitud detallada a los organizadores del torneo no menos de cuatro (4) horas antes de la hora de inicio del partido. Los organizadores del torneo se reservan el derecho de rechazar, por cualquier motivo, a su sola discreción, cualquier solicitud hecha por los equipos para evitar una arena elegible. Se pueden seleccionar las siguientes arenas:

- Parque Beckwith (Todas las variantes)
- Champions Field (Todas las variantes)

- Estadio DFH (Todas las variantes)
- Mannfield (Todas las variantes)
- Utopia Coliseum (Todas las variantes)
- Urban Central (Todas las variantes)
- Wasteland (Todas las variantes)
- Neo Tokyo (Todas las variantes)

8.2. Procedimientos del partido

8.2.1. Hosting y Colores

Los organizadores especificarán qué equipo es azul y qué equipo es naranja. En el Clasificatorio Abierto, los equipos recibirán instrucciones sobre cómo organizar el partido en la sala de chat de Smash.gg. En todas las otras etapas del Torneo o cada vez que se transmitirá un partido, un administrador del torneo será el anfitrión del partido.

8.2.2. Rehosts

Entre juegos en un partido, los equipos pueden solicitar que el partido se vuelva a alojar en la misma región del servidor debido a problemas de conexión. En las etapas siguientes al clasificatorio, los equipos pueden acordar mutuamente cancelar el juego actual del partido y volver a organizar el partido con la previa aprobación de los organizadores del torneo. Los organizadores del torneo se reservan el derecho de suspender e invalidar el partido para un rehost en cualquier momento.

8.2.3. Servidores

Todos los partidos se jugarán en los servidores sudamericanos (SAM)

8.2.4. Inicio del Juego

Durante el clasificatorio los jugadores no deberán entrar a su equipo hasta que los tres (3) jugadores de cada equipo se hayan unido al juego. Para la fase de grupos y los playoffs, los jugadores no deberán entrar a sus equipos hasta que el administrador de sala de la señal. Esto aplica sólo para el primer partido de la serie al no ser que se indique lo contrario.

8.2.5. Sustituciones

Una "Sustitución" se define como cambiar la alineación del Equipo después de que un Partido ha comenzado. Las sustituciones sólo pueden ocurrir entre juegos en un partido, y los equipos están limitados a un cambio de jugador por serie, por lo que el jugador que es reemplazado no podrá volver a jugar hasta que acabe la serie.

8.2.6. Informe de resultados

Durante la clasificatoria abierta al completar un partido, el equipo ganador deberá reportar el resultado en la sala de smash.gg. El equipo perdedor debe confirmar el resultado del partido. **Se recomienda encarecidamente tomar una captura de pantalla de la tabla de resultados o guardar la repetición del partido en caso de que haya una disputa.** Si un Equipo disputa un Partido reclamando una victoria y presenta una prueba de su reclamo, el otro Equipo debe enviar una prueba de su reclamo para evitar la pérdida automática del Juego. Cualquier Equipo o Jugador que presente resultados falsos o manipulados será excluido permanentemente del Torneo y posiblemente de los torneos futuros.

8.2.7. Cuentas de invitados

Los jugadores no pueden competir usando cuentas de invitado. Todos los participantes deben tener un EpicID o Steam único, válido, Xbox Live Gold, Nintendo Switch Online o PlayStation® Network ID, y niveles de acceso adecuados a la PlayStation® Network, Nintendo Switch Online y Xbox Live Gold según corresponda.

8.2.8. Observadores

Los observadores en el juego no están permitidos, excepto los organizadores del torneo y sus designados.

8.2.9. Errores y fallas

En el caso de un error o falla que afecte el juego, se debe jugar la partida completa. Si un Equipo solicita una revancha debido a un error o falla, deben guardar la repetición y enviarla al Organizador del torneo para su revisión.

8.3. Listas de equipos

8.3.1. Capitanes de equipo

El Jugador encargado de registrar al Equipo será considerado el "**Capitán del Equipo**" que representa al Equipo para todas las decisiones oficiales y sirve como el principal punto de contacto para el Equipo.

8.3.2. Roster/Listas

Los equipos solo pueden usar Jugadores que están en su lista para un Partido. Las listas deben contener un mínimo de tres (3) jugadores y hasta un (1) jugador de reserva designado que se puede usar como suplente. Las listas también pueden incluir un coach y/o manager que no juega en los partidos del Torneo. Un individuo no puede ser simultáneamente parte de más de un equipo a la vez.

8.3.3. Presentación de la lista

Los organizadores del torneo pueden pedir que un equipo envíe la lista correspondiente a la etapa en la que participan al menos 24 horas antes de la partida correspondiente.

8.3.4. Nombres de jugadores o equipos

Los jugadores o equipos no pueden cambiar sus nombres de usuario o nombres en el juego de forma drástica sin la aprobación de los organizadores del torneo. Los nombres de usuario y de juego deben cumplir con estas Reglas oficiales y los organizadores de torneos pueden solicitar que se cambien en cualquier momento. No se permitirán nombres duplicados, nombres que consisten solo en símbolos o nombres que son difíciles de distinguir unos de otros dentro de la alineación.

8.4. Obligaciones de partido

8.4.1. Puntualidad

Todos los Equipos deben tener tres (3) Jugadores físicamente presentes o en el lobby del Partido en línea y en la sala de chat designada antes de la hora de inicio del Partido. Los equipos que no tienen tres (3) jugadores listos para jugar dentro de los diez (10) minutos de la hora de inicio del partido están sujetos a penalizaciones, incluida la posible pérdida del partido.

8.4.2. Resignación

Los equipos no pueden renunciar voluntariamente a un Partido sin la autorización previa de los Organizadores del Torneo e, incluso con autorización, están sujetos a sanciones adicionales por la derrota.

8.4.3. Comunicación

Los equipos se comunicarán con sus oponentes y organizadores del torneo en una sala de chat designada durante todas las etapas en línea del torneo. Una vez que un Partido comienza oficialmente, la comunicación con cualquier persona que no haya sido designada como jugador dentro del Partido actual está estrictamente prohibida y puede resultar en la descalificación inmediata del Jugador(es) o Equipo.

8.5. Disrupciones del Partido

8.5.1. Desconexiones

En el Clasificatorio, si se produce una desconexión, el Equipo en desventaja continuará jugando el Partido. El Jugador desconectado puede volver a unirse durante el Partido donde la desconexión ocurrió o antes de comenzar el próximo partido de la serie, pero no puede unirse en medio de los Partidos subsiguientes de la serie. Después de una desconexión, si el Jugador no puede unirse durante el mismo Partido, el Jugador tendrá tres (3) minutos para reincorporarse antes de que comience el próximo Partido de la Serie. Si el Jugador no puede unirse al Juego antes del siguiente Partido, el Equipo del Jugador desconectado puede incorporar al sustituto si esta es la primera desconexión del Equipo durante la serie. En caso de producirse otra desconexión, el equipo deberá continuar el resto de la serie en desventaja.

Para todas las fases posteriores a los clasificatorios, si se produce una desconexión, el Equipo lo notificará inmediatamente al Organizador del Torneo a través del juego o el chat del lobby. El Organizador del torneo puede pausar el juego o forzar el reinicio de un partido una vez que se haya recibido la notificación de desconexión, a su entera discreción.

Una vez que el partido ha sido pausado, el jugador desconectado tendrá cinco (5) minutos para volver a unirse antes de que se reanude el juego. Si el Jugador no puede volver a unirse dentro de ese tiempo, el Equipo tendrá que incorporar al sustituto o perderá el Juego en cuestión.

Si el Jugador no se incorpora durante el mismo Juego en el que se desconectó, tendrá tres (3) minutos adicionales después del Juego para reincorporarse antes de que comience el próximo Partido de la Serie. El jugador desconectado solo puede volver a unirse durante el juego en el que se produjo la desconexión en una Serie, no podrá unirse en medio de los juegos subsiguientes de la serie. Si el Jugador desconectado no puede unirse al Juego antes del siguiente Partido de la serie, el Equipo del Jugador puede sustituir a otro Jugador de su lista (sujeto a las reglas establecidas en la sección 8.2.5). Para Partidos espectados / transmitidos, si los Organizadores del torneo identifican que un Jugador se ha desconectado sin ser notificado, pueden pausar el partido para permitir que el jugador vuelva a conectarse.

A cada equipo se le permite un máximo de una (1) pausa por partido. Una vez que el jugador desconectado se reincorpora al juego o el tiempo asignado de reincorporación ha expirado, los equipos tienen treinta (30) segundos para confirmar con un organizador del torneo que cada uno está listo para reanudar. Una vez que cada uno haya confirmado su preparación, el juego se reanudará desde un saque neutral.

8.5.2. Pausas

Los organizadores del torneo pueden pausar una serie o un partido en cualquier momento y por cualquier motivo. En caso de que se detenga el juego, los jugadores deben permanecer en sus dispositivos y no deberán comunicarse con otros jugadores hasta que se reanude la serie o el partido.

8.5.3. Reinicios

Los Organizadores del Torneo pueden ordenar un reinicio del Juego o del Partido debido a circunstancias excepcionales, como si un error afectará significativamente la capacidad de juego de un Jugador o si el Partido o la Serie se ve interrumpido por una Fuerza mayor u otro evento.

Si se reinicia el partido, se anulará la puntuación actual y ambos equipos comenzarán el partido con su puntuación en 0-0 desde el saque inicial.

8.5.4. Presentación del registro (log files)

Si un Jugador o Equipo presenta una queja que resulta en un reinicio de la Serie o Partido, se espera que proporcionen a los Organizadores del Torneo archivos de registro del Juego. Estos archivos de registro estarán sujetos a investigación y los organizadores del torneo emitirán penalizaciones si determinan que el reinicio se solicitó por error.

8.6. Trampas

Cualquier trampa, según lo determinen los Organizadores del Torneo a su entera discreción, resultará en una descalificación inmediata y se darán sanciones adicionales según la gravedad de la infracción.

8.7. Nombres, logotipos, avatares y restricciones de marca.

Los equipos que califican para la fase de grupos deben proporcionar a los organizadores de torneos un logotipo en formato .png, .psd o .ai (este último es altamente preferido). Si no se proporciona un logotipo o es rechazado, los organizadores del torneo reemplazarán el logotipo con un logotipo estándar del torneo. Los organizadores se reservan el derecho de rechazar los logotipos enviados después de que la fase de grupos comience.

Los organizadores del torneo se reservan el derecho de rechazar, a su exclusivo criterio, nombres, logotipos, avatares o marcas que infrinjan el Código de conducta, incluidos, entre otros, los siguientes:

- Infringir los derechos de los de terceros sin un permiso explícito por escrito
- Se parecen o son idénticos a una marca o marca registrada
- Se parecen o son idénticos a otra entidad o persona
- Es similar o es idéntico al nombre o persona de las Entidades del Torneo u otros Equipos.
- Sean considerados inapropiados a total discreción de los organizadores.

8.8. Patrocinios; Otro contenido

Los equipos tienen la capacidad de adquirir patrocinios. Sin embargo, los patrocinadores o el contenido incluido en las siguientes categorías pueden no mostrarse durante la retransmisión del torneo:

- Marcas en categorías a las que se les ha otorgado derechos exclusivos de patrocinio para el Torneo por parte de los Organizadores del Torneo.
- Programación religiosa, asuntos políticos.
- Números 900.
- Material clasificado X.
- Drogas formadoras de hábito, parafernalia relacionada con drogas.
- Remedios herbales o productos de “cura milagrosa”.
- Productos de tabaco.
- Cualquier producto o servicio orientado a adultos (incluidos los programas de pago orientados a adultos y productos de mejora masculina).
- Productos, servicios u otro material que generalmente se consideraría obsceno o indecente.
- Contenido que una persona razonable consideraría objetable, indecente, vulgar u ofensivo.
- Contenido que promueva la discriminación, el odio, la violencia, el uso de sustancias ilegales, actividades ilegales, fraude, esquemas piramidales u oportunidades de inversión o consejos no permitidos por la ley aplicable.
- Contenido que es ilegal, pornográfico, difamatorio o que viola los derechos de privacidad o publicidad de un tercero.
- Contenido que constituye discurso de odio.
- Contenido que discrimina, ridiculiza, defiende, hostiga o ataca a una persona o grupo por edad, color, nacionalidad, raza, religión, sexo, orientación sexual, identidad de género o discapacidad.
- Cualquier otra actividad que contravenga cualquier ley o regulación aplicable (incluidas las loterías, los productos de juego ilegales u otra actividad de apuestas ilegales)

8.9. Penalizaciones

Los jugadores o equipos que rompen las reglas de este documento están sujetos a penalizaciones que incluyen (entre otras) las siguientes:

- Reinicio del partido.
- Pérdida de juego.
- Descalificación del partido.
- Ban temporales de jugadores.
- Ban de jugador permanente.
- Confiscación de premios.

Cualquier sanción impuesta a un Jugador y / o Equipo puede ser puesta a disposición del público por los Organizadores del Torneo a su entera discreción.

9. PREMIOS

Los premios están decididos por la posición final del equipo en los playoffs.

Lugar	Premio (USD)
1	\$400
2	\$250
3	\$200
4	\$150
5-8	\$100 por equipo

Un mínimo de USD 1400 será repartido entre los mejores 8 equipos del torneo. Este premio puede llegar a incrementar con la aparición de nuevos patrocinadores.

10. RESTRICCIONES GENERALES DEL PREMIO

Un Jugador puede calificar solo para un lugar en un Equipo que comienza en el Clasificatorio. Es posible que se requiera que los ganadores realicen una Declaración jurada de elegibilidad y cualquier documentación legal adicional con respecto a la recepción del pago. Los premios se entregarán dentro de los sesenta (60) días posteriores a la recepción de los detalles de pago apropiados de todos los jugadores. Los premios físicos se pueden entregar a través de un servicio de mensajería o de transportistas postales estándar. La falta de aceptación de la entrega de cualquier Premio puede resultar en la pérdida del Premio que luego puede ser reasignado a un ganador alternativo. Las sustituciones de premios no están disponibles. Al participar en el Torneo, los ganadores reconocen que las entidades Rocket Street y Metafy no

han obtenido ni proporcionarán seguros de ningún tipo relacionados con los Premios. Los jugadores serán responsables de proporcionar los detalles correctos a Rocket Street, incluidos el nombre legal, la dirección, el número de contacto y la fecha de nacimiento, según sea necesario. Los ganadores que no proporcionen a Rocket Street la información y/o documentación apropiada, requerida dentro de los sesenta (60) días de la finalización del Torneo, anularán automáticamente su Premio, y Rocket Street no tendrá ninguna responsabilidad adicional para con dichos Jugadores en relación con los premios. Rocket Street ni Metafy se harán cargo de cubrir ningún impuesto relacionado con la transferencia del premio.

11. RENUNCIA DE GARANTÍAS

Las Entidades del Torneo no dan garantías, y por la presente renuncian a cualquier garantía, expresa o implícita, con respecto a cualquier premio otorgado en relación con el Torneo.

SIN CUALQUIER MANERA LIMITAR LA GENERALIDAD DE LO ANTERIOR Y SIN ABROGAR LAS POLÍTICAS DE ROCKET STREET O EL ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DEL JUEGO U OTROS ACUERDOS QUE SE APLICAN EN EL ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN DEL GOBIERNO, ESTATUTARIO O DE OTRA MANERA, CON RESPECTO AL SOFTWARE ROCKET LEAGUE, EL EQUIPO Y EL FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO, INCLUIDOS, SIN LIMITACIÓN, TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, TÍTULO, NO INCUMPLIMIENTO Y SUS EQUIVALENTES, BAJO LAS LEYES DE CUALQUIER JURISDICCIÓN.

Metafy no es responsable de la administración, cumplimiento o ejecución de este Torneo. Usted acepta que la inclusión de los resultados del Torneo de cada equipo y la asignación de los resultados del Torneo en el sistema de clasificación del Torneo está sujeta a la revisión y aprobación de Rocket Street, en su exclusiva y absoluta discreción. USTED PERMITE LIBERAR Y DESCARGAR A METAFY Y SUS AGENTES O REPRESENTANTES DESDE CUALQUIER Y TODA RESPONSABILIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, RECLAMACIONES LEGALES, COSTOS, LESIONES, PÉRDIDAS O DAÑOS, DEMANDA O ACCIONES DE CUALQUIER CLASE.

12. IMPORTANTE. LEA, POR FAVOR, LIBERACIÓN GENERAL Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Cada Jugador consciente a sabiendas participar en cualquiera o todas las actividades del Torneo bajo su propia voluntad y sin coacción o influencia indebida de cualquier tercero.

AL ENTRAR Y / O PARTICIPAR EN EL TORNEO, CADA JUGADOR, EN NOMBRE DE SÍ MISMO O DE SUS HEREDEROS, LIBERA, DESCARGA Y MANTIENE A LAS ENTIDADES DEL TORNEO AJENAS A RECLAMACIONES, DEMANDAS, CAUSAS DE ACCIÓN, COSTOS, PÉRDIDAS, LESIONES, RESPONSABILIDADES Y DAÑOS SUSTENTADOS Y PERJUDICADOS, SIN LIMITACIÓN, LESIONES, DAÑOS, DAÑOS LEGALES Y DEMOSTRADOS, Y SIN LIMITACIÓN. EN PARTE, DIRECTA O INDIRECTAMENTE, DE PARTICIPAR EN EL TORNEO, ASISTIENDO O PARTICIPAR EN CUALQUIER EVENTO O ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO Y / O EL USO O MAL USO DE CUALQUIER PREMIO.

Los organizadores del torneo no son responsables de ninguna información incorrecta o inexacta u otros materiales, asociados con o utilizados como parte del sitio web de Rocket Street o del sitio web del torneo, y los organizadores del torneo no asumen ninguna responsabilidad por cualquier error, omisión, interrupción, eliminación, defecto, retraso en la operación o transmisión, falla de la línea de comunicaciones, robo, destrucción o acceso no autorizado al sitio web de Rocket Street o al sitio web del torneo o al campo de juego. Aunque los organizadores del torneo intentan asegurar la integridad del torneo, los organizadores del torneo no son responsables de las acciones de los jugadores en relación con el torneo, incluido el intento de un jugador de eludir las reglas oficiales o interferir de otro modo con la administración, seguridad, imparcialidad, Integridad, o conducta adecuada del torneo. Sin limitar de ninguna manera la generalidad de lo anterior, cada Jugador acuerda que las Entidades del Torneo no serán responsables, y se liberan por este medio, de cualesquiera y todos los reclamos, costos, lesiones, pérdidas o daños de cualquier tipo, relacionados con cualquiera de los siguientes:

- Registros incompletos, perdidos, tardíos, mal dirigidos o ilegibles o la no recepción de registros debido a cualquier causa, incluidos, entre otros, problemas humanos o técnicos, fallos o mal funcionamiento de cualquier tipo, ya sean originados por el Jugador, los Organizadores del Torneo u otros, eso puede impedir o limitar la capacidad de un Jugador para participar en el Torneo o enviar o recibir mensajes que requieran acción o respuesta por parte de dicho Jugador;
- Cualquier sistema informático, consola de juegos, línea telefónica, hardware, software o fallas en el programa, u otros errores, fallas, hacks, accesos no autorizados, transmisiones informáticas retrasadas o conexiones de red que puedan alterar el juego o afectar los resultados del juego; y
- Cualquier problema o mal funcionamiento técnico de cualquier red o línea, servidores o proveedores, equipos o software, incluyendo cualquier lesión o daño al Equipo del Jugador que resulte de la participación en el Torneo.

13. INDEMNIFICACIÓN

Cada Jugador por la presente acuerda indemnizar y eximir de responsabilidad a las Entidades del Torneo de y contra cualquiera y todos los reclamos, acciones o procedimientos de terceros de cualquier tipo y de todos los daños, responsabilidades, costos y gastos de terceros, incluidos los honorarios y costos legales externos razonables. (colectivamente, "**Reclamaciones de terceros**") relacionadas con cualquier incumplimiento de cualquiera de las garantías, representaciones, acuerdos, obligaciones o acuerdos del Jugador según estas Reglas oficiales.

A excepción de los asuntos por los cuales el Jugador está obligado a indemnizar a las Entidades del Torneo a continuación, Rocket Street indemnizará y mantendrá a cada Jugador lejos de cualquier daño y contra cualquier Reclamo de Terceros derivado de la producción, distribución y explotación del Torneo.

El Jugador o la Entidad del Torneo que solicita la indemnización (la "**Parte Indemnizada**") notificará sin demora a la Entidad del Torneo o al Jugador, según corresponda, responsable de la indemnización (la "**Parte Indemnizante**") de la existencia de cualquier Reclamación de Terceros que dé lugar a indemnización bajo estas Reglas Oficiales. En el caso de un Reclamo de un Tercero, la Parte Indemnizadora tendrá una oportunidad razonable para defender la misma a sus expensas y con su propio abogado, siempre que la Parte Indemnizada tenga en todo momento el derecho de participar en dicha defensa en su momento de gasto propio. Si, dentro de un tiempo razonable después de recibir la notificación de un Reclamo de un Tercero, la Parte Indemnizadora no se compromete en la defensa, la Parte Indemnizada tendrá el derecho, pero no la obligación, de defender y negociar o resolver (ejerciendo un juicio comercial razonable) dicha Reclamación de Terceros por la cuenta y a riesgo y costo de la Parte Indemnizadora. La Parte indemnizada pondrá a disposición de la Parte indemnizadora, a expensas de la Parte indemnizadora, la información y asistencia que la Parte indemnizadora solicite razonablemente en relación con la defensa de dicha Reclamación de terceros. La Parte indemnizadora mantendrá informada a la Parte indemnizada del estado de la Reclamación de terceros y no resolverá dicha Reclamación de terceros sin el consentimiento previo por escrito de la Parte indemnizada, a menos que el acuerdo incluya una liberación total y completa de la Parte indemnizada y su filial y las entidades afiliadas y cada uno de sus respectivos funcionarios, directores y empleados. Las obligaciones de indemnización que se detallan a continuación sobrevivirán a la expiración o terminación anticipada del Torneo.

14. FUERZA MAYOR

Rocket Street se reserva el derecho de modificar, suspender, extender o terminar el Torneo o cualquier parte del mismo si determina, a su entera discreción, que el Torneo está técnicamente dañado o corrompido o que el fraude o los problemas técnicos, fallas, mal funcionamiento u otras causas ha sido destruida, corrompida o socavada la administración, la seguridad, la imparcialidad, la integridad, el juego adecuado o la viabilidad del Torneo o cualquier parte del mismo como se contempla en este documento. En el caso de que los organizadores no puedan continuar con el Torneo por cualquier evento fuera de su control, incluidos, entre otros, incendios, inundaciones, epidemias, terremotos, explosiones, conflictos laborales o huelgas, actos de Dios o enemigos públicos, fallas en los satélites o equipos, disturbios o disturbios civiles, amenaza o actividad terrorista, guerra (declarada o no declarada) o cualquier ley, orden o reglamento del gobierno federal estatal o local, orden de cualquier tribunal o jurisdicción, u otra causa que no esté razonablemente bajo el control del Organizador del Torneo (cada uno un evento o evento de "Fuerza mayor", se tendrá el derecho de modificar, suspender, extender o terminar el Torneo.

Los Organizadores del Torneo, a su entera discreción, pueden requerir la repetición de cualquier Juego o Partida, o declarar cualquier Juego o Partida u otra fase del Torneo nula y sin efecto por razón de cualquiera de los precedentes. En el caso de que los Organizadores del Torneo determinen, a su exclusivo criterio, que cualquier Juego o Partida individual u otra fase del Torneo, haya sido alterada o que la validez de cualquier Juego, Partida u otra fase del Torneo haya sido comprometida por cualquier razón. Por lo tanto, puede eliminar ese Juego, Partido u otra fase del Torneo, y puede llevar a cabo el Torneo en base al Juego, Partido y / u otras fases restantes del Torneo.

15. TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN DEL JUGADOR

Al registrarse y / o participar de otra manera en el Torneo, cada Jugador consiente y acepta la recopilación, transferencia, almacenamiento y procesamiento de su información hacia y en los Estados Unidos y / o en otros países fuera del país del país del Jugador. residencia. Es posible que otros países no tengan leyes y regulaciones de privacidad similares a las del país de residencia del Jugador. Un Jugador puede solicitar el acceso, revisión, rectificación o eliminación de cualquier información personal en poder de Rocket Street en relación con el Torneo, siguiendo las instrucciones proporcionadas en la Política de privacidad publicada en el sitio web de Rocket Street.

16. LISTA DEL GANADOR / REGLAS OFICIALES

Para obtener la lista de los ganadores, visite <https://www.rocketstreet.gg> dentro de las seis (6) semanas posteriores al final del Torneo. Estas Reglas oficiales se publicarán en el sitio web del Torneo durante el Período del Torneo.

17. INVALIDEZ / RAZONES

Estas Reglas oficiales y los demás acuerdos a los que se hace referencia en este documento constituyen el acuerdo completo entre cada Jugador y los Organizadores del Torneo en relación con el Torneo y reemplazan y anulan todas las negociaciones, acuerdos o entendimientos anteriores que se hayan celebrado entre dicho Jugador y dicho organizador del torneo con respecto a la materia del presente documento. Estas Reglas oficiales no pueden modificarse ni enmendarse de ninguna manera, excepto por un instrumento escrito firmado por Rocket Street. La renuncia de cualquier término, condición o incumplimiento de estas Reglas oficiales no se considerará como una renuncia de ese incumplimiento o cualquier otro término o condición en el futuro. La invalidez o inaplicabilidad de cualquier disposición en estas Reglas oficiales no afectará la validez o exigibilidad de cualquier otra disposición. En el caso de que se determine que alguna disposición es inválida o inexigible o ilegal, estas Reglas oficiales permanecerán vigentes y se interpretarán de acuerdo con sus términos como si la disposición inválida o ilegal no estuviera contenida en este documento. Los encabezados y los subtítulos se utilizan en estas Reglas oficiales únicamente para su conveniencia y facilidad de referencia, y no se considerará que afecten de ninguna manera el significado o la intención de estas Reglas oficiales o cualquier disposición del presente documento.

18. POLÍTICA DE PRIVACIDAD

Rocket Street no divulgará intencionalmente ninguna información de identificación personal sobre ningún Jugador (incluido el nombre, la dirección de correo electrónico, la información obtenida por Rocket Street de las cookies e información sobre la dirección IP) a terceros sin el consentimiento del Jugador, excepto cuando Rocket Street, de buena fe, crea que la divulgación es necesaria para cumplir con la ley u otras disposiciones contractuales de Rocket Street, o para hacer cumplir las Reglas oficiales como se establece aquí.

La aceptación por parte del Participante de cualquier premio del Torneo constituye un consentimiento para la divulgación de información personal por parte de Rocket Street, según se requiera. Rocket Street se reserva el derecho de recopilar información demográfica general y de otro tipo del mercado, que no identifica personalmente al participante ni a ninguna persona sin un consentimiento adicional.

Rocket Street utiliza correos electrónicos para notificar a los Jugadores cuando han ganado un Premio y para informarles sobre promociones especiales, eventos y cambios en las políticas. Los usuarios registrados en el sitio web se inscriben automáticamente para recibir todos los tipos de correos electrónicos de Rocket Street: correos electrónicos promocionales de marketing, correos electrónicos de socios promocionales, boletines informativos, correos electrónicos de imparcialidad, diversión (es decir, relacionados con torneos o juegos), y correos electrónicos financieros. Los participantes tienen la opción de aceptar o rechazar la recepción de cualquiera o todos estos tipos de correos electrónicos en cualquier momento.